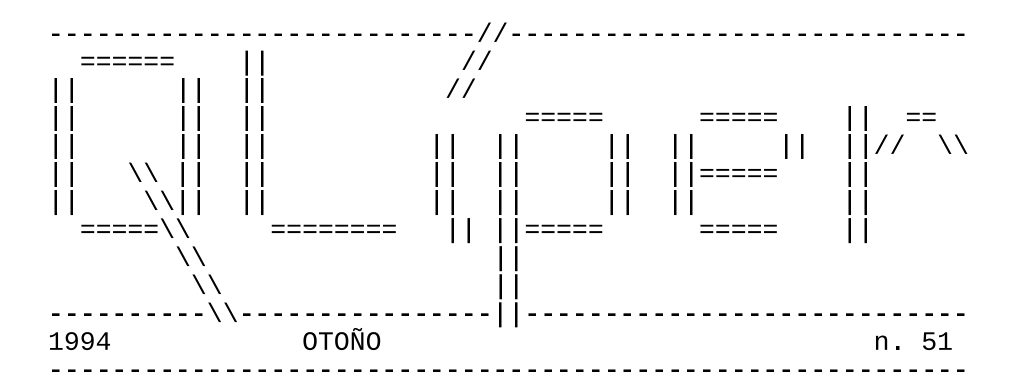


QLíper
Redactor: Salvador Merino
Tel. +34-(9)5-2475043
Cerámicas Mary
Ctra. Cádiz (Torreblanca del Sol)
ES-29640 FUENGIROLA

Cuota Socio

La cuota socio es anual (Comienza en Enero y termina en Diciembre).
La salida de QLíper es TRIMESTRAL (4 discos al año).

Durante 1994 se ha decidido editar 5 discos.

Cuota 1995 (4 discos):

ESPAÑA............ 1.000 Pesetas
EUROPA............ 7 - US $10 - 1.500 Pesetas
RESTO MUNDO ...... US $15 - 2.000 Pesetas

Editorial

Hoy he decidido cerrar la compilación y la editorial de la presente revista QLíper. Sé que como siempre es demasiado pronto, pero el verano se me echa encima y mi poco tiempo libre lo voy a dedicar a terminar la versión comercial de mi programa FOTO-DBASE para PC, pues la firma SOFT>MAIL ha decidido distribuir la versión ShareWare, y tengo bastante fe en obtener varios usuarios registrados.

Hay buenas noticias sobre mi PC 486 y QXL. Por fin todo funciona perfectamente. La Video Blaster ha regresado de Singaphur totalmente reparada. He ampliado mi PC con un Scanner de mano Logithec de 32 grises, 400 dpi, OCR y todo el software bajo WINDOWS (es el Scanner de gama más baja de Logithec, pero las prestaciones son muy buenas). A mi PC solamente le queda libre una ranura ISA de 16 Bits, lo que significa que voy a tener que reservarla para un controlador de CD-ROM o una tarjeta de sonido de 16 Bits con controlador CD-ROM. Realmente he de reconocer que mi PC 486DX-40 se ha quedado pequeño demasiado pronto en todos los sentidos (incluido el disco duro de 170 Mbytes, el cual ya está saturado a falta de unos misarbles 40 Mbytes libres).

Sobre la QXL, Video Blaster y SCANNER de mano voy a preparar un comentario en el próximo QLíper.

Ya solamente queda para finalizar el año el disco QLíper EXTRA NAVIDAD, con él se termina la suscripción 1994 de 5 discos. ¡Ojalá todos decidamos participar como minimo con algunas lineas de texto!

Salvador Merino, 16-5-94

Como todavía no me he puesto a duplicar el MASTER de este disco, voy a aprovechar para dar noticias sobre qué estoy haciendo actualmente. En primer lugar, la firma IBERCOMP de Palma Mallorca especializada en ordenadores ATARI ha decidido dar luz verde a un proyecto de fabricar y comercializar un AUTOMATA, que es un ordenador con muchos puertos de entrada y salida de diversos tipos, capaces de medir tanto resistencias, voltajes, intensidades como de generar ondas, controlar motores y elementos electricos, pasando por detectar temperaturas, proximidad,... El prototipo inicial está basado en el Intel 80c535, y sus características son:

- CPU: 80c535 a 12 MHz (aprox 1 Mip) ampliable a 25 MHz.
- ROM: máx 32 Kb.
- RAM: máx 32 Kb.
- Alimentación única de 7 a 25 voltios : Consumo 30 mA.
- Puerto RS-232c estándar.
- Botón reset.
- Diodo Led.
- Tamaño 5x5 cm.
- Posee un sistema operativo minimo y un lenguaje de alto nivel orientado a eventos (fácil de manejar, pero no tan potente como el assembler o el FORTH).

Mi trabajo en el proyecto consiste en implementar el lenguaje FORTH en el automata en forma de ROM. Para poder hacerlo me van a enviar manuales, ensamblador y debugger 80c535 para PC y un automata para el desarrollo de aplicaciones. También estoy autorizado a escribir un nuevo sistema operativo para el automata o mejorar el sistema operativo minimo existente, y para ello voy contar con la ayuda de un libro llamado "Embedded Controller Forth for 8051" con software de desarrollo para PC.

Hay contratada una campaña de publicidad del automata en las revistas de electrónica ELECTOR y RESISTOR durante Julio a Octubre. El número de automatas que se van a fabricar en julio es de 50 unidades. Si hay éxito, se supone que voy a ganar un porcentaje por cada EPROM FORTH que se venda con un automata. De todas maneras, el dinero me importa poco (aunque me gustaria por lo menos amortizar mis gastos en el proyecto), lo que realmente me hace ilusión es participar en lo que podria ser el primer ordenador totalmente diseñado, ensamblado y con sistema operativo y lenguaje hecho en ESPAÑA por Españoles.

Mi programa Foto-DBase para PC ha cambiado de rumbo. La versión final va a estar escrita en TURBO C++ para WINDOWS. Sin embargo, si alguien solicita la versión DOS, también estaria disponible, y serian compatibles a nivel de ficheros de datos, pero la presentación de datos e interface usuario serian muy diferentes.

Salvador Merino, 27 de mayo de 1994

La versión ShareWare de mi programa Foto-DBase para MS-DOS trabaja actualmente a 320x200 a 256 colores y acepta ficheros gráficos PCX de 256 colores. Si os interesa podeis adquirirlo enviandome 1 disco y un sello de 45 Ptas, o pedirlo a SOFT-MAIL por 980 Ptas + 300 Ptas de gastos (¡Ojo! Yo no gano una peseta en ninguna de las dos opciones.).
La versión comercial de Foto-DBase para MS-DOS va a poder trabajar en resoluciones gráficas que van desde 640x480 a 1280x768 a 256 colores, y el volcado gráfico será inicialmente para impresoras EPSON de 24 agujas a una resolución de 360 dpi para poder obtener una gama de 64 tonos de grises. Sin embargo, esta versión comercial está sin terminar a falta de pequeños detalles, pues se supone que el usuario final va a poder obtener una versión a la medida de sus necesidades.

Salvador Merino, 6 de junio de 1994

Hay una buena noticia para los socios de QLíper que piensen en renovar su cuota de socio en 1995. He decidido bajar la cuota a SOLAMENTE 1.000 PESETAS. Esto se

consigue editando solamente 4 discos trimestrales al año, y dejando de enviar discos QLíper a Clubes Internacionales que durante 1994 no nos han enviado ni una sola revista. El dinero sobrante del Club se destinara a la compra de software de dominio público o ShareWare.

Salvador Merino, 8 de junio de 1994

EN ESTE DISCO...
================

```
msdos_megaz_exe          (Revista MEGAZ 0 de Francisco Pulido para PC con VGA)
megaz_txt                (Comentario revista MEGAZ)
- mondrian               (Autor: Pedro Reina)
presentomondrian_txt
mondrian_txt
mondrian_bas
mondrian_c
mondrian_exe
ejemplo_cnf
deskjet_cnf
mondrian.exe
epson_lq550_cnf
- caracteres pc          (Autor: Pedro Reina)
presentocarpc_txt
pc_qls
verejemplo_bas
ejemplo_tpc
- vertiff                 (Autor: Pedro Reina)
vertiff_txt
vertiff_bas
vertiff_exe
escudo_tif
textocomp_tif
texto_tif
ejemplo_tif
sanisidro_tif
*** impresor para qxl ***        (Autor: Salvador Merino)
install_bas
install_dat
xchange_dat
qxl_impresor_c
qxl_impresor_exe
qxl_impresor_txt
*** cartas ***                   (Varios socios)
power_txt
qpmar_txt
sms2_txt
comentario_olimpo_txt
joaquin_doc

QLIPER51_SCR                  (Portada de este número)
QLIPER_51_TXT                 (Este documento)
```

Presentación de Mondrian 1.0
============================

Este es el primer programa que escribo usando Olimpo 1.2. El núcleo del programa es la función Cdr_Construye(), que construye un cuadro de las dimensiones y estilo que le pidan. El resto del programa es un simple interfaz.

Las instrucciones del programa están en el fichero Mondrian_txt; para arrancar el programa tenéis el lanzador Mondrian_bas; el código fuente está a vuestra disposición en Mondrian_c; y por último, por si tenéis necesidad o ¿gusto?, he

incluido Mondrian.exe, que es el ejecutable para PC. Por supuesto, para usar el ejecutable PC os lo tenéis que llevar a un disquete en formato MS-DOS.

El programa puede leer un fichero de configuración al arrancar, lo que permite su personalización. He desarrollado un sistema para los ficheros de configuración bastante mejorado respecto a otros que había hecho antes. Me gustaría que le echárais un vistazo, a ver si os parece fácil de usar. Si va bien, lo podría seguir usando en otros programas. Si lo veis complicado, lo intentaría mejorar.

He incluido dos ficheros de configuración para que los podáis ver: DeskJet_cnf, que es el que uso yo para mi DeskJet 500 y Ejemplo_cnf, que no sirve para nada, sólo para mirarlo. Abusando de la amabilidad de Salvador y de la confianza que tenemos, le he pedido que escriba una configuración para su impresora, que estoy casi seguro de que tiene el juego de caracteres necesario para el buen funcionamiento de Mondrian.

He tardado 4 horas en desarrollar Mondrian, contadas desde que me puse en un papel a dibujar el menú y diseñar la estructura interna hasta que los dos ejecutables estaban montados y los ficheros de configuración comprobados. Creo que esto prueba que Olimpo permite ahorrar bastante tiempo. Por lo menos yo lo creo así, y me anima a seguir mejorándolo.

Como siempre, estaré atento a vuestros comentarios sobre mis programas e ideas.

Pedro Reina, V.15.4.1994

Mondrian

Versión: 1.0
Autor: Pedro Reina
Fecha: V.15.4.1994

Objetivo del programa

Mondrian permite crear cuadros de cualquier dimensión que se pueden imprimir en cualquier impresora que disponga del juego de caracteres llamado PC-8. Éste es el juego de caracteres usado habitualmente por el PC en pantalla.

Como las impresoras suelen tener varios juegos de caracteres, el usuario de Mondrian debe buscar en el manual de la impresora qué órdenes hay que enviar para seleccionar el juego PC-8.

El cuadro generado se puede grabar en disco para su uso posterior. Un posible uso de los cuadros es su edición en un procesador de textos.

Requisitos del programa

El programa puede funcionar en un QL o en un PC, y no exige ningún requerimiento especial.

Para arrancar el programa en el QL, éste debe estar en modo de alta resolución (MODE 4); hay que teclear

```
EXEC_W Mondrian_exe
```

Se puede usar cualquier orden equivalente a EXEC_W, como por ejemplo EW.

En el PC se teclea

Mondrian

Opcionalmente, se puede invocar el programa escribiendo como parámetro el nombre del fichero de configuración que se desea usar. Si se deseara usar el fichero de nombre "Ejemplo", habría que teclear en el QL

```
EXEC_W Mondrian_exe ; "Ejemplo"
```

(Para usar esta opción es necesario que en el QL esté instalado Toolkit II).

En el PC habría que teclear

```
Mondrian Ejemplo
```

Uso del programa

El programa se maneja completamente desde un único menú. Todos los valores que aparecen al arrancar el programa se pueden configurar.

A continuación veremos el significado de cada opción del menú:

Margen superior. Es el número de líneas que se deben dejar en blanco antes de imprimir el cuadro.

Margen izquierdo. Es el número de columnas que se deben dejar en blanco a partir del margen izquierdo de la página antes de imprimir el cuadro.

Número de líneas. El número de líneas horizontales.

Altura de línea. La cantidad de avances de carro que hay que dar a cada línea.

Número de columnas. Evidentemente, es el número de columnas del cuadro.

Anchura de columna. La cantidad de caracteres que tiene de ancho cada columna.

Líneas externas. El tipo elegido para las líneas externas del cuadro. Pueden ser dobles o sencillas. A la derecha del menú principal se muestra cómo quedará el tipo de línea elegido (en el QL la representación es aproximada, en el PC es exacta). Esta representación siempre usa 3 filas y 5 columnas, a modo de ejemplo.

Líneas internas. El tipo elegido para las líneas internas del cuadro. Pueden ser dobles o sencillas. A la derecha del menú principal se muestra cómo quedará el tipo de línea elegido (en el QL la representación es aproximada, en el PC es exacta). Esta representación siempre usa 3 filas y 5 columnas, a modo de ejemplo.

Destino. Dónde se desea enviar el cuadro. Puede ser un puerto del ordenador donde esté instalada la impresora o un fichero.

Imprime ahora. Cuando todos los demás parámetros se han definido, esta opción realiza la impresión.

El fichero de configuración

Cuando se invoca Mondrian se puede cargar un determinado fichero que defina algunos parámetros del programa.

Si se invoca Mondrian sin especificar ninguna configuración, se busca una por defecto:

En el QL, se busca el fichero Mondrian_cnf en el directorio de datos establecido por Toolkit II.

En el PC, se busca el fichero Mondrian.cnf en el directorio actual.

Si no se encuentra este fichero, se utilizan los valores por defecto.

Si en el fichero de configuración que se esté leyendo se deja sin definir algún parámetro, Mondrian usará para ese parámetro el valor por defecto.

Los ficheros de configuraciónn son simples ficheros de texto que se pueden crear y modificar con cualquier editor de texto. Se pueden introducir cuantos comentarios se desee. Se considera comentario toda línea que comience con el carácter '*' y toda la parte de una línea a partir de la doble barra ("//"). Las líneas en blanco se ignoran.

Para configurar un parámetro hay que introducir una línea en el fichero que tenga como primera palabra el indicador de lo que se quiere configurar y a continuación el valor que se desea dar. Se pueden introducir en cualquier orden.

Para ayudar al usuario a crear su propio fichero de configuración se incluye uno de ejemplo.

A continuación se describe cada una de las posibles entradas:

Sonido

Escribiendo "Sí" o "No", se especifica si el programa debe comenzar con el sonido conectado o no.

Preámbulo

Las órdenes que hay que mandar a la impresora antes de mandar el cuadro. Hay que escribir el código decimal de cada orden que se mande. El máximo número de códigos que se pueden almacenar es 40. Si se escriben más de 40, se ignorarán todos los excedentes. El valor por defecto es no enviar nada. Ésta es la opción que se utiliza para seleccionar en la impresora el juego de caracteres PC-8; el usuario puede usarla también para seleccionar las características del tipo de letra que desea usar: anchura, altura, interlineado, etc.

Postámbulo

Las órdenes que hay que mandar a la impresora después de mandar el cuadro. Hay que escribir el código decimal de cada orden que se mande. El máximo número de códigos que se pueden almacenar es 40. Si se escriben más de 40, se ignorarán todos los excedentes. El valor por defecto es no enviar nada. El uso habitual de esta opción es volver a seleccionar en la impresora los parámetros que se utilicen habitualmente; para ello, lo normal es enviar una orden de "reset".

Superior

Valor inicial para el parámetro "Margen superior" del menú principal.

Izquierdo

Valor inicial para el parámetro "Margen izquierdo" del menú principal.

NumLínea

Valor inicial para el parámetro "Número de líneas" del menú principal.

Altura

Valor inicial para el parámetro "Altura de línea" del menú principal.

NumColumna

Valor inicial para el parámetro "Número de columnas" del menú principal.

Anchura

Valor inicial para el parámetro "Anchura de columna" del menú principal.

Fuera

Valor inicial para el parámetro "Líneas externas" del menú principal. El valor "1" quiere decir "líneas sencillas"; el valor "2" significa "líneas dobles".

Dentro

Valor inicial para el parámetro "Líneas internas" del menú principal. El valor "1" quiere decir "líneas sencillas"; el valor "2" significa "líneas dobles".

Destino

Valor inicial para el parámetro "Destino" del menú principal.

Uso del juego de caracteres del PC

El QL, como sabéis, tiene un juego de caracteres muy especial. Ninguna impresora tiene el mismo juego que el QL, lo que nos obliga a usar "traducciones" cuando imprimimos.

Esto nos lleva a tener alguna dificultad cuando deseamos imprimir cuadros usando los caracteres semigráficos que suelen estar presentes en casi todas las impresoras y que también usa el PC en pantalla.

Naturalmente, se pueden crear cuadros con programas de autoedición y enviarlos a la impresora como datos gráficos, pero eso es mucho más lento que usar un editor de textos normal y corriente y enviar caracteres a la impresora.

En un QL es muy sencillo crear un programita que nos genere un cuadro. Yo tengo uno en SuperBASIC que lo hace rápidamente, y ahora se puede usar el programa "Mondrian" con ese fin. Pero el problema es: ¿cómo se puede visualizar el cuadro y editarlo cómodamente?

Para resolver esa cuestión hace mucho tiempo que decidí utilizar en el QL el mismo juego de caracteres que usa el PC. Cuando debo manejar cuadros, cargo el juego.

Lo primero es tener un fichero en el formato de fuentes del QL pero con los caracteres del PC. Eso os lo doy en el fichero PC_qls.

El siguiente paso es poder usarlo desde SuperBASIC. Se puede hacer fácilmente con la orden CHAR_USE del Toolkit II. El programa VerEjemplo_bas os muestra cómo se puede usar.

A continuación viene resolver el problema de la edición de los cuadros. Para eso hay que usar un procesador de textos que admita el cambio de juego de caracteres. Yo uso The Editor S. E. Tengo un disquete con The Editor preparado para usar el juego del PC. Lo utilizo a menudo. El único problema es cómo obtener los caracteres "especiales" del español.

Aquí tenéis unos cuántos:

Caracter	Tecla
á	CTRL-MAY-<
é	CTRL-MAY-2
í	CTRL-MAY-A
ó	CTRL-MAY-B
ú	CTRL-ALT-MAY-C
É	CTRL-MAY-Q
ñ	CTRL-MAY-D
Ñ	CTRL-MAY-E
¿	CTRL-MAY-H

El fichero Ejemplo_tpc lo he creado generando los cuadros con Mondrian y uniéndolos usando la copia adaptada de The Editor.

Espero que este pequeño artítulo os sea de alguna utilidad. Yo os aseguro que he hecho un uso intensivo de todo lo que os he contado.

Pedro Reina, S.16.4.1994

VerTIFF

El digitalizador que poseo es un DeskScan IIp, de Hewlett Packard. Viene con un programa que permite dirigir la digitalización y generar un fichero con el gráfico resultante.

El fichero final puede ser de varios formatos. Yo deseaba traer las imágenes del DeskScan al QL, para lo que necesitaba algún programa que permitiera convertir el fichero del PC a algún fichero con formato QL. Solía usar el formato gráfico PCX y el programa Convert-PCX, de Dilwyn Jones Computing. Pero eso me resultaba demasiado restrictivo, así que decidí empezar a escribir mi propio código.

Aprovechando que tengo la documentación completa del formato TIF y me parece un formato magnífico, decidí investigar cómo leer un fichero TIF y traerlo al QL. Como sólo iba a utilizar imágenes en blanco y negro, me concentré en ficheros TIFF monocromos. Esto además me facilitaba la tarea. Cuando se empieza algo nuevo conviene hacerlo por los casos más sencillos.

El objetivo final es tener un programa en C que lea un TIF, pueda convertirlo en formato de QL (pantalla y página de Professional Publisher) y por fin lo imprima en una DeskJet.

Trabajar en C está bien por lo rápidos que son los ejecutables y porque los programas se pueden transportar de un ordenador a otro, pero tiene un problema: para experimentar con algo que no se conoce resulta muy lento. Es mejor usar un lenguaje interpretado. Es muy común en inteligencia artificial trabajar en LISP o PROLOG al principio y luego escribir la versión final en C. Nosotros tenemos el magnífico SuperBASIC.

Así que mi primer paso fue conseguir un programa SuperBASIC que leyera un fichero TIF y lo fuera volcando directamente en pantalla. Con la documentación delante y a los mandos de un QL, es realmente sencillo.

Podéis ver el resultado final en VerTIFF_bas. Echadle un vistazo para ver los requerimientos que tiene. Como iba un poco lento (lógico) y para que no os aburriérais al ejecutarlo, lo he compilado con Turbo. El resultado es el ejecutable VerTIFF_exe.

Para ver las posibilidades que abre esto de poder leer TIF, creé unos cuantos ficheros con el digitalizador utilizando la máxima resolución que ofrece, 300 puntos por pulgada. Son éstos:

* Escudo_tif. La calidad no es muy alta porque el original era muy pequeño.

* SanIsidro_tif. El escudo del instituto donde trabajo, obtenido a partir de un original de buen tamaño, que el mismo digitalizador se encarga de reducir. He puesto el escudo en posición apaisada para aprovechar la resolución del QL.

* Texto_tif. Esto está tomado de un editorial de "El País" sin cambiar las dimensiones, tal cual. Por tanto, si lo imprimiéramos a 300 puntos por pulgada (cada punto de la pantalla a un punto de la impresora), el resultado sería exactamente igual que el original del periódico.

* TextoComp_tif. El mismo original del fichero anterior pero reduciendo a la

mitad las dimensiones, lo que permite digitalizar una superficie cuatro veces mayor que antes.

* Ejemplo_tif. Un manuscrito creado especialmente para esta ocasión.

A partir de ahora, sólo hace falta trabajo para crear un programa fácil de manejar que maneje los TIF. Estoy en ello; más noticias, en esta revista.

Pedro Reina, M.3.5.1994

MODESTO IMPRESOR PARA IMPRIMIR TEXTOS TRADUCIDOS EN UNA IMPRESORA EPSON

El pasado martes 19 nuestro socio Felipe Berganza se puso en contacto conmigo, porque tenia un pequeño problema. Resulta que se ha comprado una QXL y como el comando TRA del SuperBASIC no existe aún, tenia el terrible problema de no poder imprimir los caracteres Españoles por su impresora EPSON. Aquella tarde me pilló en pleno funeral, pues mi PC 486 habia cascado el monitor color SVGA.

Si he de ser sincero, mi PC 486 es una ruina. De los 6 meses que hace que lo compre, solamente lo he podido disfrutar dos semanas, pues el resto del tiempo se lo ha pegado en el taller de reparaciones. Si tenemos en cuenta que a mi PC original le han cambiado ya las memorias, la CPU, la tarjeta madre,...., y ahora el monitor y probablemente también la tarjeta gráfica, ¿Qué queda del PC original?, pues si mal no me equivoco, solamente queda el teclado, la caja, los discos y la controladora de discos/paralelo/serie. En resumen, si tenemos en cuenta que la factura del PC va por las 360.000 Ptas, solamente puedo decir qué lástima de dinero, habria sido más interesante haberlo gastado en IR DE PUTAS (con la tarifa de la Costa del Sol serian 72 tias con gastos de hotel y preservativos incluidos).

En este disco he puesto una configuración del 'xchange.dat' para el paquete XCHANGE de Psion, que está configurado con los caracteres extendidos de EPSON y he utilizado las 10 traducciones, que permite, para los caracteres Españoles más utilizados.

En este disco he puesto el programa 'QXL_impresor_exe' y su código fuente en 'C'. Sirve para imprimir en multitarea ficheros de texto en una impresora EPSON. Necesita el TK2, y se invoca con:

```
ex qxl_impresor;"origen_txt  ser1"
```

Necesita dos parámetros: el primero es el fichero de texto, y el segundo es el destino (la impresora).

Salvador Merino, 20/4/1994

DIEZ AÑOS DE MACINTOSH.

Este año se cumple el décimo aniversario desde la aparición del MacIntosh de Apple. A estas alturas todo el mundo reconoce que su lanzamiento supuso un cambio revolucionario en la informática: la introducción del raton, de la interface gráfica con ventanas, iconos, menús de persiana, etc, etc. De hecho fue el precusor de una filosofía que se ha impuesto sin lugar a dudas (WINDOWS en MS-DOS, X-WINDOWS en UNIX, etc).
Pero, ¿en que ha quedado esta revolución?
En un movimiento inesperado, APPLE, despues de intentar popularizar más su linea

Mac a base de bajar considerablemente sus precios (que eran muy altos en comparación de los compatibles), ha descubierto la pólvora: ¡el Mac compatible! ¿De que va la cosa? Simple, han puesto dentro de un Mac tradicional equipado con un micro 68040 a 25 Mhz (me parece que sin el coprocesador matemático, como en el caso de la tarjeta QXL) una tarjeta con un micro 80486 SX (no incluye el copro) a 25 Mhz. Aparéntemente, ambos sistemas operativos pueden trabajar en paralelo. El precio del modelo QUADRA 610 es de 399.000 pts + IVA (no muy barato, precisamente).
La idea pudiera parecer buena, pero me parece un sintoma inequívoco de impotencia por parte de APPLE. Como suele decirse, unos cardan la lana y otros se llevan la fama (en este caso MICROSOFT con su dichoso WINDOWS, que muchos creen que es un invento suyo).
La prueba de ello es que muy pronto APPLE sólo fabricará ordenadores basados en el microprocesador POWER PC, desarrollado conjuntamente con MOTOROLA e IBM.
Como ya mencioné en otro artículo, este procesador RISC de gran potencia está orientado a trabajar con el sistema TALIGENT, que en teoría permitiría trabajar con aplicaciones Mac o DOS indistintamente. En realidad, los recien aparecidos POWER PC de APPLE lo que hacen es tener en ROM un emulador, que transforma los programas escritos en codigo máquina 68000 en codigo máquina del POWER PC. La gracia del asunto es que, como el POWER PC es un procesador potentísimo que corre al menos a 66 Mhz, es capaz de emular sin problemas y a una velocidad superior a los 68040 actuales.
Los POWER PC fabricados por IBM supongo que harán lo mismo y tendrán en ROM el emulador INTEL. No se como harán para emular el MS-DOS en el POWER PC de APPLE y el MAC en el POWER PC de IBM. Supongo que serán un extra a añadir en la configuración básica.
Es de suponer, que el consorcio formado por IBM-APPLE-MOTOROLA intentará animar a las casas de software para que escriban programas especificamente realizados para el POWER PC, para que así se aproveche la increible fuerza bruta de estos nuevos procesadores, pero les llevará bastante tiempo lograrlo, me imagino, al ser la base de usuarios MS-DOS y Mac tan grande.
Esto significará, de triunfar estos nuevos PC, que en breve MOTOROLA dejará de lado el desarrollo de los micros basados en el 68000 (el 68060 no acaba de salir y cada vez que sacan un nuevo modelo APPLE tardaba un par de años más en utilizarlo a precios competitivos que el equivalente INTEL).
Así que se acabó aquello de "MOTOROLA me mola", al menos para los que hemos sido fieles usuarios del QL y otros ordenadores basados en el micro 68000. Siempre nos quedará en consuelo de que será muy facil implementar emuladores del QL u otros (ATARI ST o AMIGA) en los nuevos PCs, pero las emulaciones están bien para aquellos que quieran usar su viejo software, pero no garantizan en absoluto que hayan nuevos proyectos (al menos comerciales) que exploten estas emulaciones. Normalmente las casas comerciales preferirán concentran sus esfuerzos en la máquina en la que se realiza la emulación, no en la máquina emulada.

Javier Zubieta Aguirre
Bilbao, 14 de marzo de 1994

Bilbao, 14 de Marzo de 1994.

Estimado amigo Salvador:

Ya de vuelta en casa, después de un mes en Inglaterra vuelvo a coger el teclado para escribir un par de colaboraciones que espero sean de tu interés.
Para serte sincero, durante el mes que estuve en Inglaterra no eché de menos para nada los ordenadores. La familia que me

acogió no tenía ningún interés en los ordenadores y tampoco salió el tema con la gente que conocí allí (poca, ya que era temporada baja).

Pero, en fin, ya que no tengo nada que hacer mientras no encuentre trabajo he vuelto a las viejas costumbres.

Sin embargo, en esta ocasión no he sido muy extenso (algo que agradecerán sin duda los lectores de Qliper) ni muy detallista (no me he documentado mucho, si no que he escrito de memoria). Lo cierto es que no estoy muy inspirado, pero quería contribuir en algo.

Por la misma razón prefiero no elegir ningún programa de D.P. por haber colaborado. Estoy un poco saturado con tantos programas y lo que estoy intentando es centrarme un poco en varios programas a los que hace tiempo estoy deseando hincarles el diente. Por cierto, llevo meses sin programar nada (sic).

Hace cosa de un mes recibí una carta de Eduardo Franco García de Burgos, interesándose por la oferta que hice hace tuempo en Qliper. Le dije que ya había vendido mi equipo, pero que se pusiera en contacto con Qliper. ¿Has tenido noticias de esta persona? Ojalá que si, y así se pueda contar con un nuevo socio.

Saludos y hasta una próxima ocasión.

Javier Zubieta Aguirre

=====
SMS2.
=====

Después de mucho años de dimes y diretes, ya está disponible el sistema operativo SMS2. Al menos lo he podido ver anunciado en varias revistas dedicadas al ATARI ST. Desgraciadamente, aunque en alguna de ellas se prometía un artículo sobre él mismo, hasta ahora no ha aparecido ninguno.

Yo creo que se ha venido hablando de este nuevo sistema operativo desde el año 1989. Iba a ser el nuevo sistema operativo, compatible con el QDOS, del ordenador FUTURA de SANDY, que, como todos sabeis, prometía mucho, pero que nunca llegó a realizarse.

En la publicidad se dice que el SMS2 está orientado al objeto, preparado para trabajar en red, incluye una "interface gráfica inteligente", etc, etc.

Viene en forma de cartucho que se conecta en un slot lateral que tienen los ATARI ST y dispone de PEROM (Programmable Erasable Read Only Memory : Memoria de Sólo Lectura Borrable y Programable) que permite actualizar sin problemas las nuevas versiones que vayan apareciendo del operativo.

Este S. O. no es compatible con el propio de los ST y en los anuncios nada se dice acerca del QL o del QDOS, sólo se menciona que "existen actualmente bastantes programas comerciales y de dominio público que corren con el SMS2".

La compañia que vende este nuevo sistema operativo en G. B. se llama FURST y el precio es de 135. He de insistir que sólo funciona en ordenadores ATARI ST (no se si en STEs) y además equipados con monitores monocromos (esto significa con monitores que puedan funcionar en el modo alta resolución ATARI: 640X400 pixels, con una frecuencia vertical de 35 Khz y una horizontal de 71Hz).

Estoy a la espera de recibir la información que les he solicitado.

Es una pena que el lanzamiento de este nuevo S. O. no se hubiera realizado antes y de que no sea compatible con el S.O. del ATARI. Me temo que no vaya a haber mucha gente interesada en él fuera del ámbito QDOS. Si hace un año y medio o dos no había una buena alternativa para conseguir un sistema operativo multitarea para el ATARI ST, en la actualidad hay al menos cuatro, una de ellas el MULTITOS, que es la versión oficial de ATARI y que ofrece multitarea preventiva (si una de las aplicaciones se queda colgada no afecta a las demás, aunque para ello hay que disponer de un procesador 68030 o superior) con una exigencia de

memoria no muy alta, "sólo" un Mb (poco para los standares habituales en los PCs y Macs, no para los que estamos acostumbrados al QDOS) y sin que sea imprescindible (aunque si muy recomendable) un disco duro.
De todas maneras puede ser interesante para aquellos que se puedan hacer con un ATARI de segunda mano y quieran probar la última encarnación del QDOS.

Javier Zubieta Aguirre
Bilbao, 14 de Marzo de 1994

- Notas del editor -

La dirección del distribuidor del sistema operativo SMS2 es:

Furst Ltd.
Delta House
Garfield Road
Bishop's Waltham
Southampton SO3 1AT
(UK)

Presentación de Olimpo 1.2
==========================

En marzo estuve trabajando en un programa de encargo, que hice gratis, para una familiar que había tenido una idea sobre revisión gramatical y quería llevarla a la práctica. El compromiso es que nos repartiríamos los beneficios (¿me haré rico?) si la idea los generaba.

El programa, lógicamente, lo escribí con Olimpo 1.1, pero tuve que añadir el manejo de caracteres con más precisión de lo que podía dar Olimpo, de modo que tuve que añadir el objeto "Carácter" para poder terminar el programa.

A continuación me fui de vacaciones, como siempre a Galicia y con mi portátil. Las montañas orensanas, la tranquilidad de Viana do Bolo y las muchas horas que duermo allí parece que me inspiran: siempre vuelvo con código nuevo.

Seguí mis investigaciones con los ficheros de índice que utiliza Clipper (el lenguaje que funciona en PC) para clasificar sus bases de datos. Pude escribir mis propias rutinas para leer esos ficheros, los NTX, de modo que añadí el objeto Indice, de momento sólo con la posibilidad de leer ficheros ya creados, sin poder modificarlos.

De modo que las novedades principales de Olimpo 1.2 son el objeto Carácter y el objeto Indice. Además, añadí mejoras en varias funciones del objeto Tecla y algunas funciones más.

Una función nueva que me parece interesante es la que da una lista con todos los nombres de los ficheros de un directorio. Esta función permite, por ejemplo, que el usuario elija un fichero sin escribir su nombre, señalándolo en un menú.

He cambiado la fuente de letras en la pantalla del QL. Ahora se usa una con caracteres mayores, que son más legibles.

Los ficheros fuente del sistema ahora los entrego en formato comprimido, lo que permite que Olimpo se pueda distribuir en un sólo disquete de doble densidad, no como la versión anterior que necesitaba uno de alta. Si Olimpo sigue creciendo probablemente llegue un momento en que los fuentes tendrán que ir aparte, en un segundo disquete, lo que de verdad que me asusta un poco; pero me tendré que ir acostumbrando.

La documentación completa ahora ocupa 70 páginas. El manual es una de las partes

que me parecen más importantes de Olimpo. Por eso escribo tanto. Yo lo consulto con cierta frecuencia, porque no recuerdo todos los parámetros de todas las funciones (son 156 funciones en total).

Hasta hace poco la única persona que usaba Olimpo era Salvador, pero ya hay más gente que se va animando. Si alguien está pensando que lo quiere intentar pero no se atreve porque piensa que puede ser difícil, le animo a que mire el código de los programas que voy haciendo con Olimpo: tiene que resultar legible (espero), ya que es uno de mis principales objetivos: claridad en el código, para que sea fácil de entender y modificar.

Recordad que Olimpo es de dominio público. Está en la librería PD de QLíper, pero es mejor que me lo pidáis a mí si os interesa, ya que os mandaré el manual impreso. Con un telefonazo o unas líneas por carta es suficiente. Especificad si queréis las dos versiones, para QL y para PC, o sólo la de QL.

Respuesta a comentarios sobre Olimpo en QLíper 50

Salvador comenta en el editorial que Olimpo puede resultar de interés para aquellas personas que sean programadoras y manejen varios sistemas operativos distintos.

En parte tiene razón, ya que Olimpo está diseñado para facilitar al máximo su transporte entre plataformas distintas. Si alguien estuviera interesado en pasarlo a Amiga, Atari, Macintosh o lo que sea, tendría mi ayuda incondicional y probablemente en 1 mes como máximo estaría funcionando. Olimpo necesita muy poco para arrancar. Las rutinas que dependen del SO son pocas y el compilador de C basta que sea compatible K&R (es decir, lo mínimo que puede ser un compilador de C).

Pero por otra parte ¿cuántos programadores hay? A mí me parece que cada vez hay menos. No es fácil encontrar gente con interés en CREAR. Normalmente se quiere USAR. De modo que: ¿cuántas personas con intereses en la programación multiplataforma puede haber? ¿Y que sepan español? ¿Y que se manejen con el QDOS? Buff...

En sus comentarios sobre el PC, Salvador echa la culpa de que varias funciones de Olimpo no vayan correctamente a los modelos de memoria del PC. Gracias, Salvador, por esa fe en mí, pero estás equivocado. Los modelos de memoria, que tanto odiamos tú y yo, no tienen nada que ver. Mi código era incorrecto, lo que pasa es que había pasado desapercibido al complilar en el QL y al compilar sólo con el modelo "Small" en el PC.

Fue gracias a que Salvador necesitaba usar el modelo "Large" en el PC por lo que en la versión 1.2 de Olimpo me tomé en serio el problema y revisé todo el sistema usando ese modelo. Lo que descubrí fue:

1. Había asumido incorrectamente que la constante "0" siempre ocupaba la misma cantidad de memoria que un puntero a char. Eso originaba que Cad_Une() funcionara mal.

2. Se me había olvidado declarar la función Bdt_Abre() en el fichero de cabecera correspondiente, BaseDato_h. Eso originaba que la función devolviera un valor entero en vez de un puntero. Los enteros y los punteros no siempre tienen el mismo tamaño, pero a veces coincide. Con el modelo "Small" en PC y en QL, sí, lo que disimulaba mi error. Con el modelo "Large" el error salió a la luz.

Podemos sacar una moraleja importante: compilar el mismo código en situaciones distintas: compiladores, sistemas operativos, modelos de memoria,... es muy bueno para detectar errores. Así se va aprendiendo (yo lo voy haciendo) a escribir código resistente y bien construido. Esto de escribir software es delicado.

Salvador está muy cabreado con su PC porque sólo le da problemas. Voy a romper

una lanza por mi PC (sin que sirva de precedente): yo procuro utilizar lo que tiene de bueno y pasar de los inconvenientes. Os aseguro que compilar código a 66 MHz con un disco duro rápido es una gozada. Mi Dell 466/M se cepilla todo Olimpo en 1 minuto. Mi Gold Card con discos ED necesita 3 sólo para compilar el programa de demostración. Al césar lo que es del césar y a Dios lo que es de Dios.

Prefiero mi QL, por eso estáis leyendo este artículo. Hasta la 1.3.

Pedro Reina, V.15.4.1994

Joaquin Gallardo Rodriguez.
Plz Obradoiro 14 - 17.
Parque Alcosa 41019 Sevilla.

Salvador Merino, Cerámicas Mary
Crtra de Cádiz
Torreblanca del Sol
29640 Fuengirola

Sevilla, 14 de Abril de 1994

Estimado Salvador:

Gracias por volverme a grabar el Xtricator. Al probarlo y ver los juegos del ZX81 (hasta este momento sólo había visto programas de matemáticas (cálculos financieros, en el año 84) me he dado cuenta del gran salto cualitativo que supuso en su momento el Spectrum. Parece mentira que desde 1980 hasta 1984 Sinclair pasase desde el ZX80 al QL, y que luego por la mala gestión una compañía así cayese en manos de los de Amstrad.

También tengo que decirte que he conseguido al fin hacerme con un ZX81. Aunque te parezca increible, tenía su caja original, su manual en español e incluso su tarjeta de garantía sin rellenar. Ya he experimentado un poco con el, pero es un poquito difícil programar, porque el teclado es un poco difícil de dominar.

En cuanto al disco con la biblioteca de programas, desgraciadamente sólo he podido leer los anexos, ya que el primer bloque me da error de lectura. Te adjunto 2 discos para que me grabes los discos de gráficos para adultos. También me gustaría que me grabases un juego llamado Trek, pero no puedo decirte el disco en el que está.

Sobre el tema del Z88, y tras mucho meditar la cuestión, decidí encargar a Rakewell mi Z88 versión española. Total, por un poco mas o poco menos de dinero no merecía la pena esperar mas, no sea que me quedase sin el mío, y cada día lo necesitaba mas (todas las mañanas tengo horas libres justo cuando dan clases en el aula de informática, y no puedo utilizar los PC). Lo recibí el día 15, y me he tirado con trabajando con el toda la Semana Santa en la montaña (me llevé el QL, pero me quedé los discos en casa).

Por cierto, ¿hay por la librería algún programa que pase ficheros de Wordperfect o Wordstar grabados en disco formato PC al formato Quill/Xchange?¿Y alguno que efectúe la operación inversa? Y lo mas importante: ¿Teneis algún emulador de QL para PC que funcione exclusivamente por software? Sería para poder utilizar directamente en la facultad los programas QL sobre un PC, sin necesidad de conversores de ficheros, y llegar aquí a casa con parte del trabajo ya hecho.

También necesito que me envíes un esquema del cable de conexión QL - Z88. Yo mismo he intentado hacerme uno por mi cuenta, pero no me funciona bien. ¿En la tienda de material informático que está cerca de tu casa tienen las clavijas para el puerto serie del QL? Por aquí no he sido capaz de encontrar nada, y eso

que incluso he ido al servicio técnico del Spectrum (en el que, aunque te parezca mentira, no reparan Spectrums, ni tienen componentes). Así que utilicé una de los conectores para Joystick que "heredé" de Javier.

Necesito también que me digas en cuantos discos de 1440 sectores está con -tenida la programoteca Qlíper para Z88, para ver si hay algún programa que me venga bien. Adjunto otro disco de 3,5" para que me la pongas ahí.

página 1

¿Conservas todavía las disqueteras y el integrado Hermes aquél que vendías hace algún tiempo? La verdad es que es bastante difícil trabajar con una sóla disquetera, y me interesa tener una o dos mas, para tener al menos una en cada uno de los QL.

Con un afectuoso saludo se despide

Joaquín

P.D.- Te adjunto también los discos para PC del juego Wing Commander. Es uno de los mejores programas de simulación. Los movimientos son controlados por los cursores. ENTER dispara el misil. Espacio dispara los cañones. Con G puedes cambiar de cañones en alguno de los cazas. Con D verás los daños en el CRT izquierdo. Con C puedes comunicarte con la base (el Tiger's Claw), con tu escolta o con el enemigo, al que puedes insultar para desviar su atención de las naves que tú has de escoltar (transportes Drayman, destructores Exeter y corbetas). Con w cambias entre los misiles. Con + y - seleccionas la velocidad, y con DEL paras la nave en seco. Las teclas de función sirven para ver las diversas vistas. Con N puedes ver los itinerarios de navegación y cambiar los puntos de referencia. La tecla TAB sirve para aplicar la postcombustión. Te aconsejo hablar con todos los personajes que aparezcan en la pantalla del bar, y que antes de jugar te eches unas partidas al videojuego de entrenamiento. Para salvar la posición, en los barracones selecciona una cama. Si está ocupada, puedes sobreescribir la posición pulsando con el raton o el cursor en los pies. Atención: El terminar bien o mal una misión INFLUYE EN EL CURSO DE LA GUERRA. Hay que procurar que nunca te destruyan los transportes. Por último, la tecla para la eyección de asiento es ALT-E. Las palabras mágicas para cargar el juego son WC Origin (tal y como lo he escrito, es decir, con la O mayúscula). Para utilizar el truco, tienes que marcar un blanco y pulsar ALT-GR y SUPR. OJO: ASI PUEDES DESTRUIR A TUS PROPIAS NAVES E INCLUSO AL TIGER'S CLAW. Los enemigos aparecen en la pantalla envueltos en cajas rojas, y los amigos en cajas azules.

Los diversos tipos de misiles son:

Dart DF.- Es un misil que al dispararlo avanza en línea recta. Ideal para enemigos que se muevan lentamente.

Speculum IR.- Necesita fijar el blanco (marcalo con la letra L y espera el mensaje de dispuesto) Tras lanzarlo, ataca al blanco guiándose por su imágen.

Pilum FF.- Este misil se guía por las emisiones de IFF (identificador amigo-enemigo). Atacará a las naves enemigas sin necesidad de fijar el blanco. Pero si tu o tu escolta teneis estropeada la radio, puede atacaros a vosotros.

Javelin HS.- Necesita fijar el blanco (como el Speculum) pero este se guía por las emisiones de calor de los motores (y yo que creía que el espacio era frío...)

De momento, no me acuerdo de mas. Con esto es suficiente para ir jugando. En cuanto pueda, te enviaré el manual de instrucciones fotocopiado. Puedes quedarte con los discos (como ya habrás observado, no son precisamente de HD, pero te los he preparado para que no te den problemas). Cuando los necesité, mis disponibilidades de pecunio no eran precisamente grandes. Los he preparado en la facultad, pero de todas formas, y aunque no les he quitado la protección, te recomiendo que los pases por un buen antivirus antes de utilizarlos (yo lo hago siempre). Si tienes alguna duda sobre el juego, no dudes en llamarme (pero no durante la feria, sino a partir del "Lunes de Resaca" - la feria empieza el martes 19). Los días de diario me encontrarás en casa seguro entre las tres y las cuatro.

Segunda P.D.- De intercambio nada. No hace falta entre nosotros. Al igual que tú

página 2

me has ido enviando discos con programas de QL yo te los iré enviando con

programas de PC. Dentro de unos días de enviaré la segunda parte del Wing Comman
-der y el simulador "Las armas secretas de la Luftwaffe"

joaquín.